EFEITO DUNNING-KRUGER NO MEIO GAMEDEV:

QUANDO UM INCOMPETENTE NÃO PERCEBE SUA INCOMPETÊNCIA

CANAL DO GUI

2024

O orgulhoso sempre acabará sendo grandemente humilhado; em contraste, chegará o dia em que o humilde receberá honra e glória. (Provérbios 29:23 – King James Atualizada)

RESUMO

Este artigo explora o Efeito Dunning-Kruger no contexto do desenvolvimento de jogos (GameDev), analisando como a superestimação das próprias habilidades pode levar à criação de jogos de baixa qualidade. Desenvolvedores inexperientes frequentemente acreditam que seus jogos são superiores e resistem ao feedback negativo, acreditando que apenas eles estão certos. O artigo discute as consequências desse fenômeno, como o fracasso comercial e a dificuldade de colaboração, e propõe estratégias para superá-lo, como a autoavaliação honesta, o acolhimento de feedback e a busca contínua por aprendizado. Conclui-se que a humildade intelectual é essencial para o crescimento pessoal e para o desenvolvimento de jogos de alta qualidade.

ABSTRACT

This article explores the Dunning-Kruger Effect within the context of game development (GameDev), analyzing how overestimating one's abilities can lead to the creation of low-quality games. Inexperienced developers often believe their games are superior and resist negative feedback, convinced that only they are correct. The article discusses the consequences of this phenomenon, such as commercial failure and difficulties in collaboration, and proposes strategies to overcome it, including honest self-assessment, embracing feedback, and continuous learning. The conclusion emphasizes that intellectual humility is essential for personal growth and the development of high-quality games.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....6
2 EFEITO DUNNING-KRUGER.....7
3 EFEITO DUNNING-KRUGER NO GAMEDEV.....8
4 CONSEQUÊNCIAS.....9
5 SUPERANDO O PROBLEMA.....10
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....11
REFERÊNCIAS.....12

1 INTRODUÇÃO

No mundo do desenvolvimento de jogos, é comum encontrar desenvolvedores que, apesar de sua inexperiência, acreditam que suas habilidades são superiores às de outros. Esses desenvolvedores frequentemente criam jogos de baixa qualidade, mas se veem como verdadeiros mestres do GameDev, resistindo a qualquer feedback negativo e insistindo que estão certos. Esse fenômeno é conhecido como Efeito Dunning-Kruger, um viés cognitivo que descreve a tendência de indivíduos com habilidades limitadas superestimarem suas próprias capacidades.

2 EFEITO DUNNING-KRUGER

O Efeito Dunning-Kruger foi descoberto pelos psicólogos sociais David Dunning e Justin Kruger em 1999. Através de suas pesquisas, eles demonstraram que pessoas com baixo desempenho em testes de habilidade cognitiva, como gramática, lógica e humor, tendem a avaliar suas habilidades como acima da média, mesmo quando as evidências apontam o contrário. Em outras palavras, os menos capacitados frequentemente acreditam que são mais habilidosos do que realmente são.

Esse fenômeno ocorre principalmente devido à falta de metacognição – a capacidade de reconhecer e avaliar nossas próprias habilidades e limitações. Pessoas com pouco conhecimento em uma área geralmente não têm as ferramentas cognitivas necessárias para reconhecer sua própria incompetência. Além disso, sua falta de expertise também os impede de avaliar com precisão as habilidades dos outros, levando-os a crer que estão entre os melhores.

3 EFEITO DUNNING-KRUGER NO GAMEDEV

No universo do desenvolvimento de jogos, o Efeito Dunning-Kruger pode ser observado de diversas maneiras. Desenvolvedores novatos ou inexperientes muitas vezes acreditam que seus jogos são inovadores e superiores, ignorando os feedbacks construtivos de colegas e jogadores. Eles resistem a críticas, acreditando que apenas eles têm a visão correta do que um bom jogo deve ser, o que pode resultar em produtos de baixa qualidade.

Esses desenvolvedores não conseguem avaliar corretamente os desafios e complexidades do desenvolvimento de jogos, levando a uma falsa sensação de confiança em suas habilidades. Por exemplo, um desenvolvedor pode lançar um jogo cheio de bugs, com mecânicas mal implementadas e gráficos abaixo do padrão, mas ainda assim acreditar que criou uma obra-prima. Quando confrontados com críticas, sua resposta geralmente é de rejeição, acreditando que os críticos simplesmente não compreendem sua "genialidade".

4 CONSEQUÊNCIAS

A superestimação das próprias habilidades no desenvolvimento de jogos pode levar a uma série de problemas, tanto para o desenvolvedor quanto para a comunidade de jogadores. Primeiramente, a produção de jogos de baixa qualidade tende a afastar os jogadores, resultando em fracasso comercial. Além disso, a resistência ao feedback impede o desenvolvimento e a melhoria das habilidades, criando um ciclo vicioso onde o desenvolvedor continua a produzir jogos abaixo do esperado, sem aprender com seus erros.

Outra consequência é a dificuldade de colaboração em equipe. Desenvolvedores que superestimam suas habilidades podem criar um ambiente de trabalho tóxico, onde suas ideias dominam, mesmo que sejam inferiores ou impraticáveis. Isso pode levar a conflitos e à estagnação do projeto, já que outros membros da equipe podem se sentir desvalorizados ou desmotivados.

Além disso, o comportamento de desenvolvedores que sofrem do Efeito Dunning-Kruger pode gerar conflitos dentro das comunidades de desenvolvimento de jogos. Esses desenvolvedores podem se envolver em brigas com outros membros, rejeitando críticas e insistindo que suas visões são superiores. Em casos extremos, essa atitude pode resultar no banimento do desenvolvedor dessas comunidades. Após serem banidos, muitos desses indivíduos acabam se vitimizando, alegando que foram injustiçados, em vez de refletirem sobre o seu próprio comportamento.

5 SUPERANDO O PROBLEMA

Para evitar cair na armadilha do Efeito Dunning-Kruger, é essencial que os desenvolvedores de jogos adotem uma postura de humildade e abertura ao aprendizado. Reconhecer as próprias limitações e buscar constantemente melhorar suas habilidades é crucial para o crescimento pessoal e profissional.

Uma autoavaliação honesta e o acolhimento de feedback construtivo são passos importantes para superar esse viés. Além disso, participar de comunidades de desenvolvedores, workshops e cursos com humildade e reconhecendo que tem muito a aprender pode ajudar a expandir o conhecimento e fornecer uma visão mais realista das próprias habilidades.

Em casos mais graves, onde a confiança excessiva se torna um obstáculo significativo ao progresso, procurar ajuda psicológica pode ser uma opção válida. Um psicólogo pode ajudar o desenvolvedor a entender melhor o impacto de suas crenças e a desenvolver estratégias para lidar com o Efeito Dunning-Kruger.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Efeito Dunning-Kruger é um desafio real no campo do desenvolvimento de jogos, onde a confiança pode muitas vezes ultrapassar a competência. Para criar jogos de alta qualidade e alcançar o sucesso na indústria, é fundamental que os desenvolvedores reconheçam suas limitações, estejam abertos ao feedback e se empenhem em melhorar continuamente suas habilidades. A humildade intelectual não apenas promove o crescimento pessoal, mas também contribui para a criação de jogos melhores e mais envolventes.

REFERÊNCIAS

DA SILVA, Victor. **Quem mais se considera competente?** Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Victor-Da-Silva-14/publication/372763431_QUEM_MAIS_SE_CONSIDERA_COMPETENTE/links/64c69f3b1a95665d8de2f368/QUEM-MAIS-SE-CONSIDERA-COMPETENTE.pdf. Acesso em: 18 ago. 2024.

O efeito Dunning-Kruger: a ilusão da competência superestimada. Disponível em: https://www.tudosobreposgraduacao.org/post/o-efeito-dunning-kruger-a-ilus%C3%A3o-da-compet%C3%AAncia-superestimada. Acesso em: 18 ago. 2024.

KRUGER, Justin; DUNNING, David. **Unskilled and unaware of it: how difficulties in recognizing one's own incompetence lead to inflated self-assessments.** *Journal of Personality and Social Psychology*, v. 77, n. 6, p. 1121-1134, 1999. Disponível em: https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0167487013000949?via%3Dihub. Acesso em: 18 ago. 2024.